CHESS SIMULATOR



CHESS SIMULATOR

ATARI ST, STE - AMIGA

I - LOADING

ATARI ST, STE

Insert the disk into the disk drive.
Switch on the computer.
The presentation page will then appear, followed by the request window for the protection codes.

AMIGA

Switch on the computer.
Insert the disk into the disk drive.
The presentation page will appear, followed by the request window for the protection codes.

II - COPY PROTECTION

The protection sheet that is included in the box is indispensible to access the game.
The program will ask you to type a code which can be found at the intersection of a column and a line. For example: Line 2 Col.B, the code to type is D7F5.

III - MOVING PIECES

When you are on the chessboard, click on the piece you wish to move. (If you change your mind reposition the piece on it's original square.) You can now move your piece to the desired destination square.
Click once on the mouse to drop the piece on the square. If the move is a legal one, the arrow will reappear.

IV - THE MENUS

Accessing the menu: position the mouse arrow on the upper border of the screen. On ATARI, the menu appears automatically. On AMIGA, click with the right mouse button.
Selecting the menu options: position the black bar on your choice and click.
The active options are indicated by a check mark.

1- VIEW MENU

- **3D/2D:** flips between a two-dimensional and a three-dimensional board view.
- **PIECES:** accessible in only 3D. Allows you to choose between 5 different sets of pieces.
- **PALETTE:** changes the colours of the pieces and the board.
- **PERSPECTIVE:** allows you to view the chessboard from many differing perspectives, by 3D rotation about its centre.
- **COORDINATES:** shows the standard chess coordinates on the chessboard.
- **WHITE UP:** white plays from the bottom of the board.
- **WHITE DOWN:** white plays from the top of the board.
- **WHITE LEFT:** white plays from the left of the board.
- **WHITE RIGHT:** white plays from the right of the board.

2- CONTROL MENU

- **SWAP SIDES:** use this feature to make CHESS SIMULATOR start the game as white. During the game, it forces the program to play the next move and also restores normal play from the SUPERVISOR and SELF PLAY options.
- **SELF PLAY:** CHESS SIMULATOR will play a game against itself.
- **SUPERVISOR:** allows human v. human play where CHESS SIMULATOR will supervise play and allow only legal moves.
- **MOVE NOW:** interrupts CHESS SIMULATOR thinking and forces it to play its best move found so far.
- **FORWARDS:** if you have loaded a stored game from disk, or have taken a move back, FORWARDS will allow you to step forwards one move.
- **REPLAY:** will return to the start of the game.
- **AUTOMATIC:** plays FORWARDS automatically until stopped by pressing the ESC key.
- **TAKE BACK:** takes back one move.
- **NEW GAME:** starts a new game. Don't forget to save your old game first before starting a new game.
- **LEARNING:** if activated, CHESS SIMULATOR will add moves it considers strong to its openings library. If you are going to use this feature, we advise that you use a back-up copy of the master disk.
- **THINKING:** if activated, CHESS SIMULATOR will anticipate your next move and use your time to consider its response.

- **SPEECH:** if activated, CHESS SIMULATOR will make audible comments during the game.
- **PAUSE**: pauses the game.

2- SPECIAL MENU

- **LOAD GAME:** any game saved on disk may be loaded.
- **SAVE GAME:** CHESS SIMULATOR allows you to save the current game to disk for later review. On ATARI ST: in the save menu, click once in the upper left corner of the directory window, then enter your file name with the extension .DAT.
- **HINT:** CHESS SIMULATOR will give a suggested move. This option is not available whilst the computer is playing from its opening book or when playing in 'easy mode'.
- **SHOW INFO / SHOW BOARD:** flips between the board display and the information screen. **The information screen has the following features:**
  - Tournament clocks
  - List of moves
  - The time (in seconds) that CHESS SIMULATOR is trying to keep to, to play each move.
  - The score. A positive score indicates that CHESS SIMULATOR thinks it is winning.
  - Best line-of-play found so far
  - Current move that the program is thinking about and the level of depth of research.
- **WHAT IF?:** Be warned, you need to understand something about chess program algorithms to make much sense of it.
  Basically, WHAT IF? allows you to investigate lines of play within the game tree of moves. You can discover whether the search algorithm finds a line you may be interested in and why (or why not) it rejects it.
  For example you may think the program has just missed a checkmate chance. You would take-back that last move (TAKE BACK option) and use WHAT IF? to enter the line-of-play you consider interesting.
  The dialog box will prompt you to enter the line-of-play (up to ten moves deep) and its 'iteration number'.
  If CHESS SIMULATOR's search comes across the selected line-of-play, it will display it in its window. Clicking on the CLOSE button will close the window. Another window should then open as the same line-of-play is analysed nearer the start of the line-of-play.
  This tells you that the program found your line-of-play but preferred a different one.
  You will note the minus sign appearing between two of the moves, this denotes the depth at which a decision about the line-of-play is being made. Normally you will see windows with lines-of-play showing the minus sign falling back to the start of the line-of-play. If one of these windows is missing, it is because the program thinks the selected line-of-play is so inferior it won't look at it further. If no window is displayed at all, this will be because your line-of-play was not found. It may have been illegal, too deep for the search or rejected as uninteresting lower down the line-of-play. When you've finished with this feature, call up the dialog box and cancel it.
- **YOUR GRADE:** this unique feature gives you an assessment of your chess grade on the internationally recognized ELO scale. You are presented with a series of twenty four chess positions, for each of which you will need to suggest up to four candidate moves in about two minutes. To skip the current position, click on GO TO NEXT. To start a new game, click on TERMINATE.

♦ **MY GRADE:** CHESS SIMULATOR will attempt to solve the above positions, according to its currently set time allowance. You can then test its performance.

♦ **SET TIME:** allows you to set CHESS SIMULATOR's level of play.
You will have to choose first between WEAK OPPONENT and STRONG OPPONENT.

♦ **WEAK OPPONENT:** 10 different levels from very easy to average.

♦ **STRONG OPPONENT:** CHESS SIMULATOR selects its move according to its exceedingly powerful search algorithm.
You should enter the average time (in minutes and seconds) you would like the program to play each move.

There are four play modes to choose from:

- **Tournament:** the strongest, CHESS SIMULATOR averages out its time for each move according to its time spent so far in the game. Thus, if CHESS SIMULATOR has been quickly playing moves at the beginning, it can then afford to spend more time on its moves later on.
- **Average:** CHESS SIMULATOR will try to stick to the selected move time for every move.
- **Matching:** CHESS SIMULATOR will spend roughly as long thinking about its moves as you spend thinking about yours.
- **Infinite:** CHESS SIMULATOR will think indefinitely, until you interrupt its thought with MOVE NOW.

♦ **SET CLOCKS:** you can adjust the tournament clocks.

♦ **SET DRAW:** by default, CHESS SIMULATOR treats drawn positions as equal.

♦ **ALTER:** this allows you to modify the position for setting up of a problem or to handicap a game. Any piece (or delete piece) may by picked up from the menu and 'clicked' onto the desired square. To return to playing, confirm EXIT in DESK.

♦ **PRINT MOVES:** the move list will be sent to your printer.

♦ **WHO ARE YOU:** personalize the display.

♦ **QUIT CHESS:** return to the operating system.

PC & COMPATIBLES

I - LOADING

PC & COMPATIBLES

Switch on your computer, load DOS.
Type TATOU then press the RETURN key.

II - COPY PROTECTION

The protection sheet that is included in the box is indispensible to access the game. The program will ask you to write the code which can be found at the intersection of a column and a line. For example: line 2 col B, type the code D7F5.

III - THE GAME

1- MOVING PIECES

When the message 'YOUR MOVE' appears on the screen, type in your move in the standard algebraic form (eg. E2E4). Use the keys BACKSPACE or ESC to delete any mistakes.
With the use of the 'hand' cursor: this can be controlled with the keyboard and cursor keys. The hand cursor may be switched on with ALT-C.

Special moves:

- Castling: Just move the king, CHESS SIMULATOR will move the rook for you.
- Promotion: Just move your pawn to the back rank, CHESS SIMULATOR will handle its promotion for you.
- En Passant: Just move your pawn to its destination square (one behind the pawn you are capturing 'in passing).

2- FUNCTIONS

♦ **CHANGE PALETTE (F2) in CGA:** This is the only function which is not listed among the menu items, because the result can only be seen from the board display.

3- SCREEN

♦ **2D CHESSBOARD:** To the left of the 2D screen is the information display, which has the following features:

- Tournament clocks, showing the total time used in the game.
- The moves played during the game.

If you use 'SHOW INFO' then the following information is displayed:

- The best 'line of play' found by the program. The score for each player.
- The bottom of the information window is used to give instructions or messages or to prompt you for input.

- **3D CHESSBOARD:** At the bottom right of the screen is a two characters combination of equal (=), plus (+), and minus (-) symbols. For example ++ means white is winning, += means that white is slightly ahead, and =+ means that the 'black' is slightly ahead, and so on.

IV - MENU

You can select the menu at any time during the game by pressing F1.
All the functions are also available directly by the use of the appropriate keys.
The menu on the right of the screen is the 'main menu', the sub-menus will be overlaid. On the left side of the menu screen you see the game setup.

1. MAIN MENU

- **SET LEVEL (ALT-L):** Allows you to alter the level of play for 'CHESS SIMULATOR'. You have a choice of 5 different modes.

- **BEGINNERS:** You can select 10 different levels.

- **MATCHING TIME:** CHESS SIMULATOR will think for roughly the same time as its human opponent.

- **AVERAGE TIME:** The program will ask you to set the time allowed for the computer to make its moves (in minutes and seconds).

- **TOURNAMENT MODE:** This the strongest level, where the CHESS SIMULATOR makes the most effective use of the time available.
  This mode is used when CHESS SIMULATOR is playing in computer chess tournaments. CHESS SIMULATOR will adjust the time it uses per move according to the amount of time it has left to the next time control.

- **INFINITE TIME:** CHESS SIMULATOR will think indefinitely until you interrupt its thought by pressing the ESC key.

- **SWAP SIDES (ALT-M):** Use this option to make CHESS SIMULATOR start the game as white or to change sides at any time during the game. It forces the computer to make the next move.

- **TAKE BACK (ALT-B):** This allows you to take back a move. You can 'take back' as many moves as needed, until the start of the game if you so wish.

- **GET ADVICE (ALT-A):** CHESS SIMULATOR will give you a suggested move. It is your decision whether to ignore or play the proposed move. This function is disabled when the computer is playing from its opening book, or when playing in 'easy mode'.

- **NEW GAME (ALT-N):** Starts a new game.

- **QUIT (F10):** Returns to DOS.

2. SPECIAL FUNCTIONS

- **REPLAY (ALT-Y):** This feature will allow you to return to the start of the game. This enables you to replay the game by using the keys + or -.

- **SHOW MOVE LIST (ALT-G):** This feature is only available when using the 2D screen. You can use this option to view all the moves played by using the arrow keys (up/down).

- **PRINT MOVES (ALT-P):** The game list will be sent to the printer. Please ensure that your printer is connected and is properly on line.

- **THINKING (ALT-E):** If activated, the CHESS SIMULATOR will try to predict your next move and then use your time to consider its response.

- **OPENING BOOK (ALT-X):** If activated, CHESS SIMULATOR will add moves it considers strong to its openings library. This learning process through library extension takes place after the result of the game is known. If you are going to use this feature, we suggest that you use a back-up copy of the master disk.

- **ALTER POSITION (ALT-U):** This option allows you to modify the position of the pieces to set up a problem position or to handicap a game.
  Use the cursor to point to a square and then use the keys + and - to choose or remove a piece.
  To clear the board, type C.
  To exit from this option, press the ESC key.

- **YOU GRADE (ALT-H):** This unique feature gives you an assessment of your chess grade on the internationally recognized ELO scale. You are presented with a series of 24 chess problems. You will have to give 4 candidate moves. You should allow yourself about 2 minutes per move.
  If you just want to see the solution, type F4. To abandon the grading test and start a new game, type F3.

- **SET CLOCKS (ALT-T):** You can adjust both tournament clocks (located on the 2D screen) with the + and - keys by increments of 10 seconds.

- **SET DRAW:** By default, CHESS SIMULATOR treats drawn positions as equal. This unique option allows you to use a strategy often favoured in tournament play. You may want the program to avoid draws at all costs: select DRAW=LOSE, or you may want the program to play for a draw: select DRAW=WIN. Various permutations of these extreme positions are catered for.

3. PLAYERS

- **SUPERVISOR (ALT-O):** This option allows human v. human play. CHESS SIMULATOR will supervise play and allow only legal moves. 'Supervisor' acts as a toggle switch, eg. selecting it again will return to a normal 'computer vs. player' type game.

- **SELF PLAY (ALT-K):** CHESS SIMULATOR will play against itself. You can exit this mode by pressing the ESC key.

- **WHO ARE YOU? :** You can edit both the white and black player's name.

4. DISC FUNCTIONS

- **SAVE GAME (F5):** This saves the current game to disk for later review. Note that you do not save just the current position, but the full move history, allowing a complete replay of the game.

- **LOAD GAME (F6):** Any games saved may be loaded. After loading you will be presented with the last position played.
  This allows you to use the options 'REPLAY' or 'TAKE BACK'.

- **SAVE SETUP (F7):** This saves the user selected options that you have already set up in the sub-menus 'DISPLAY', 'SOUND' and 'PLAYERS'.
  This set up is displayed in the left half of the menu screen.

- **LOAD SETUP (F8):** This loads the user set up as saved above.

5. DISPLAY AND SOUND

- **DIMENSION (ALT-D):** Choose any of the 2D or 3D board displays.
  From the sub-menu you can select 2D/3D CGA, 2D/3D EGA and various EGA piece sets.

- **SLIDING PIECES (ALT-F):** If the option is activated, the pieces will slide from their origin to the destination square.
  If not activated, movement will be instantaneous.

- **SHOW MOVE (ALT-W):** This option is uselful if you don't want to pay full attention to the game! If activated, the program will show the last move by continuously flashing the move on the board. Press any key to continue.

- **CURSOR (ALT-C):** The cursor shows whose move it is.

- **BORDER COORDINATES (ALT-J):** Shows the border coordinates on the 2D board.

- **SHOW INFO (ALT-V):** This function toggles on and off the program's thought displays.

- **INVERT BOARD (ALT-I):** This feature turns the board round so that black plays from the bottom of the chess board.

- **SOUND (ALT-S):** If this option is activated, CHESS SIMULATOR will alert you each time it moves.

V -

N°	Side to	Best	Comments
1	B	d6d1+	Queen sacrifice leading to mate
2	W	d4d5	after c6d5, e4e5 white has complete control
3	B	f6f5	pawn lever, black gains space
4	W	e5e6	if c5d4, e2b5+ wins
5	W	c3d5 or a2a4	after exchanges on d5, white forks king and rook
6	W	g5g6	white recovers the pawn and keeps rook on 7th
7	W	h5f6	if g7f6, e5f6 and f6f7 forking the rooks
8	W	f4f5	gives the white knight access to f4
9	W	f4f5	idea is f1d3 and c3e2 followed by e2f4
10	B	c6e5	with the idea e5g4 and winning tactics
11	W	f2f4	pawn lever, white gains space
12	B	d7f5	simple move, defends against both white threats
13	W	b2b4	pawn lever, mobilises white's centre pawns
14	W	d1d2 or d1e1	nasty pin, wins the black bishop
15	W	g4g7+	wins a pawn
16	W	d2e4	idea is e4d6+, if d5e4 then b3f7+ wins the queen
17	B	h7h5	white's king side pawns come under attack
18	B	c5b3	after c2b3, d8b6+ with advantage of bishop pair
19	B	e8e4	after e1e4, idea is d6d5 with gain in activity
20	W	g3g4	and white's pieces penetrate black's king side
21	W	f5h6	tactics - white wins the exchange
22	B	b7e4	after d3e4, c7c4 wins back the piece
23	B	f7f6	pawn lever before white plays f5 (if c8f5 g2g4!)
24	W	f2f4	pawn lever, white stands better

CHESS SIMULATOR

ATARI ST & STE - AMIGA

I - CHARGEMENT DU PROGRAMME

ATARI ST, STE

Insérer la disquette de jeu dans le lecteur
Mettre l'unité centrale sous tension
La page de présentation s'affiche automatiquement puis la fenêtre de codes de protection

AMIGA

Mettre l'unité centrale sous tension
Insérer la disquette dans le lecteur
La page de présentation s'affiche automatiquement puis la fenêtre de codes de protection

II - LA PROTECTION

La feuille de protection que vous trouvez dans la boîte est indispensable pour accéder au jeu.
Le programme vous demande d'inscrire le code qui se trouve à l'intersection de la colonne et de la ligne. Par exemple : Ligne 2 Colonne B, tapez le code D7F5.

III - LES DEPLACEMENTS

Quand vous êtes sur l'échiquier, cliquez sur la pièce que vous désirez déplacer (si vous changez d'avis, repositionnez la pièce sur sa case d'origine). Vous pouvez alors prendre la pièce et la déplacer à l'endroit de votre choix. Cliquez de nouveau pour déposer la pièce. Si le déplacement est autorisé, la flèche de la souris réapparait.

IV - LES MENUS

Accès au menu : positionnez la flèche de la souris sur la partie supérieure de l'écran. Sur ATARI, le menu apparaît automatiquement. Sur Amiga, cliquez sur le bouton droit de la souris.
Déplacement dans les menus : positionnez la barre noire sur votre choix et cliquez.
Quand les options sont validées un V s'inscrit devant.

1- VISION

- **3D / 2D :** bascule de la vue en 3D à la vue en 2D et inversement
- **PIECES :** accessible en 3D, permet de choisir parmi cinq sets de pièces différents.
- **PALETTE :** modifie les couleurs de l'échiquier.
- **PERSPECTIVE :** permet de régler l'orientation de l'échiquier
- **COORDONNEES :** affiche les coordonnées de l'échiquier
- **BLANCS - HAUT :** les blancs se déplacent vers le haut de l'échiquier
- **BLANCS - BAS :** Les blancs se déplacent vers le bas de l'échiquier
- **BLANCS - GAUCHE :** les blancs se déplacent depuis la gauche
- **BLANCS - DROITE :** les blancs se déplacent depuis la droite

2- CONTROLE DU JEU

- **CHANGEMENT DE COTE :** cette option force CHESS SIMULATOR à commencer la partie avec les blancs ou, en cours de jeu, à jouer le prochain coup. Elle sert aussi à restaurer le mode jeu contre ordinateur après les options SELF PLAY ou SUPERVISE
- **SELF PLAY :** CHESS SIMULATOR joue seul contre lui-même
- **SUPERVISE :** CHESS SIMULATOR arbitre une partie entre deux joueurs et n'autorise que les coups légaux.
- **VAS-Y ! :** oblige CHESS SIMULATOR à interrompre sa réflexion et à jouer immédiatement.
- **EN AVANT :** Si vous avez chargé une partie ou si vous êtes déjà revenu en arrière, EN AVANT vous autorise à avancer d'un coup.
- **REJOUER :** retourne au début de la partie
- **AUTOMATIQUE :** sélectionne l'option EN AVANT de manière répétitive et l'arrête quand vous appuyez sur la touche ESC
- **EN ARRIERE :** reprend un coup en arrière
- **NOUVELLE PARTIE :** commence une nouvelle partie. N'oubliez pas de sauvegarder votre partie avant d'en débuter une nouvelle.
- **APPRENTISSAGE :** si cette option est active, CHESS SIMULATOR intègrera les coups qu'il considère digne de sa bibliothèque d'ouvertures. Si vous envisagez d'utiliser cette option, il vous est conseillé d'utiliser une copie de sauvegarde de l'original.
- **COGITO :** si l'option est active, CHESS SIMULATOR anticipe votre prochain coup et utilise votre temps de réflexion pour préparer son propre coup.

- **VOIX :** si l'option est active CHESS SIMULATOR vous adresse des messages sonores
- **PAUSE :** pause du programme

3- SPECIAL

- **CHARGEMENT : toute partie sauvegardée sur disquette peut être rappelée.**
- **SAUVEGARDE :** CHESS SIMULATOR vous permet de sauvegarder la partie en cours sur disque pour la revoir ultérieurement.. Sur ATARI, dans le menu de sauvegarde, cliquez une fois en haut à gauche de la fenêtre du répertoire, puis entrez le nom de votre fichier avec l'extension .DAT.
- **SUGGESTION :** CHESS SIMULATOR vous suggère un déplacement. Cette option n'est pas disponible lorsque le programme consulte sa bibliothèque d'ouvertures ou lorsque qu'il joue à faible niveau.
- **INFO ECHIQUIER :** pour passer alternativement de l'échiquier à l'écran d'informations de la partie en cours.

  Les informations sont les suivantes :
  - Les horloges du tournoi
  - Liste des déplacements
  - Le temps en secondes que CHESS SIMULATOR respecte pour effectuer ses déplacements.
  - Le score du jeu. Un score positif indique que CHESS SIMULATOR pense qu'il va gagner.
  - La meilleure suite de coups trouvée jusque-là.
  - Le coup que CHESS SIMULATOR a l'intention de faire et le niveau de profondeur de la recherche.

- **ET SI ? :** Attention, cette option vous demande de connaître quelque peu les bases des algorithmes de programmes d'échecs.
  Cette option permet de rechercher des suites de coups dans le système de déplacement des pièces qui s'organise de façon arborescente. Vous pouvez savoir si oui ou non l'algorithme de recherche trouve une suite de coups qui pourrait vous intéresser et connaître la raison de sa décision.
  Par exemple, vous pensez que le programme a laissé passer une possibilité d'échec et mat. Dans ce cas, revenez sur le dernier déplacement du programme (avec l'option EN ARRIERE) puis utilisez ET SI pour entrer la ligne de jeu qui vous intéresse.
  La fenêtre vous invite à entrer la ligne de jeu et le niveau de profondeur de la recherche.
  Si CHESS SIMULATOR tombe sur la ligne de jeu que vous avez entrée, il l'affichera dans sa fenêtre. Si vous cliquez sur FERMER, vous quittez la fenêtre. Une autre fenêtre apparaît dans le cas où la même ligne de jeu a été trouvée par le programme mais en un nombre de coups plus réduit. En clair, le programme a trouvé votre ligne de jeu mais en privilégie une autre.
  Le signe Moins entre deux déplacements témoigne de la profondeur de la décision concernant la ligne de jeu. Normalement, des fenêtres apparaissent avec les lignes de jeu et le signe moins au début de chacune d'entre elles. Si l'une de ces fenêtres manque, c'est que le programme considère que la ligne que vous avez sélectionnée ne vaut pas la peine d'être explorée.
  Si aucune fenêtre n'apparaît, c'est parce que votre ligne de jeu n'a pas été trouvée. Il est possible qu'elle ne soit pas autorisée ou qu'elle soit trop compliquée à trouver ou encore jugée trop faible.
  Pour quitter cette option, appelez la fenêtre de dialogue et cliquez sur ANNULER.

♦ **VOTRE GRADE :** cette option vous permet d'évaluer votre niveau sur l'échelle internationale ELO.
Le programme vous propose une série de vingt-quatre positions d'échecs et vous devez proposer quatre coups possibles en deux minutes environ pour chacune des positions.
Pour charger une autre position: cliquez sur l'option SUIVANT.
Pour commencer une nouvelle partie : cliquez sur l'option TERMINER.

♦ **MON GRADE :** CHESS SIMULATOR essaie de résoudre lui-même les cas décrits ci-dessus, dans le temps qui lui est fixé. Vous pouvez dès lors tester ses performances.

♦ **REGLAGE TEMPS :** cette option permet de choisir le niveau de jeu.

Vous effectuez d'abord une première sélection entre ADVERSAIRE FAIBLE et ADVERSAIRE FORT.

♦ **ADVERSAIRE FAIBLE :** 10 niveaux différents de très facile à moyen.

♦ **ADVERSAIRE FORT :** CHESS SIMULATOR sélectionne ses déplacements grâce à son algorithme de recherche extrêmement puissant.

Vous décidez du temps moyen (en minutes et secondes) que vous accordez à l'ordinateur pour sa réflexion.

Quatre modes de jeu sont possibles:
- Tournoi : c'est le niveau le plus fort où CHESS SIMULATOR fait une moyenne du temps pour chaque déplacement depuis le début de la partie, c'est à dire qu'il passera plus ou moins de temps sur chaque coup.
- Moyen : CHESS SIMULATOR respecte le temps qui lui est imparti.
- Egalité : CHESS SIMULATOR adapte son temps de réflexion au vôtre.
- Infini : CHESS SIMULATOR pense indéfiniment. Vous pouvez arrêter sa réflexion avec l'option VAS-Y!

♦ **REGLAGE HORLOGE :** vous permet d'ajuster les horloges du tournoi.

♦ **REGLAGE EGALITE :** par défaut, CHESS SIMULATOR considère les situations à égalité.

♦ **CHANGER :** cette option vous permet de modifier les positions des pièces pour étudier un problème particulier ou créer un jeu à handicap.
Chaque pièce est sélectionnée à partir du menu, vous cliquez ensuite sur la case désirée pour la positionner.
Pour revenir au jeu, validez SORTIE dans DESK.

♦ **IMPRIMER LES DEPLACEMENTS :** la liste des coups effectués peut être imprimée.

♦ **VOTRE NOM :** vous permet d'inscrire votre nom.

♦ **QUITTER ECHECS**

PC & compatibles
Cartes graphiques Hercules, CGA, EGA, VGA

I - CHARGEMENT

Allumer l'ordinateur , charger le D.O.S
Taper Tatou puis appuyer sur la touche RETURN
La page de présentation apparaît suivie de la fenêtre de codes de protection.

II - PROTECTION

La feuille de protection que vous trouvez dans la boîte est indispensable pour accéder au jeu. Le programme vous demande d'inscrire le code qui se trouve à l'intersection de la colonne et de la ligne. Par exemple : Ligne 2 - Colonne B, tapez le code D7F5.

III - LE JEU

1- Les déplacements

Quand le message VOTRE DEPLACEMENT apparaît à l'écran, saisissez votre coup sous la forme algébrique standard (ex. : E2E4). Utilisez les touches BACKSPACE ou ESC pour corriger les erreurs. Un curseur en forme de main (ALT-C pour l'activer) est contrôlé à l'aide du clavier.

Déplacements particuliers:

- Roque : déplacez juste le Roi. CHESS SIMULATOR déplacera la tour pour vous.
- Aller à dame: déplacez votre pion sur la ligne du fond, CHESS SIMULATOR se chargera de la promotion.
- En passant: déplacez votre pion jusqu'à sa destination. La pièce qui peut être prise est capturée au passage.

2- Fonctions

Changement de palette (F2) en CGA: c'est la seule fonction qui n'apparaît pas dans le menu pour permettre de constater le résultat instantannément.

3- L'écran de jeu

♦ **Echiquier en 2D :** à gauche de l'écran en 2D se trouve la fenêtre d'informations qui comprend les caractéristiques suivantes :

- Les horloges du tournoi affichant la durée totale dans le jeu.
- Les coups joués jusqu'à présent dans le jeu.

Si MONTRER INFO est activé, vous verrez aussi :

- La meilleure ligne de jeu trouvée par le programme.
- Le score de chaque joueur.
- Le bas de la fenêtre d'information est utilisée pour des messages ou pour vous inviter à effectuer une saisie.

♦ **Echiquier en 3D :** en bas de l'écran, à droite, se trouve une combinaison à 2 caractères des signes = , + et - . Par exemple ++ signifie que les blancs sont en train de gagner, + = que les blancs sont légèrement meilleurs, =+ signifie que les noirs jouent légèrement mieux, et ainsi de suite.

IV - MENU

Accessible à tout moment par la touche F1.
Toutes les fonctions sont aussi directement accessibles par les combinaisons de touches mentionnées entre parenthèses.

Le menu de droite est le menu principal, en sur-impression apparaissent les sous-menus. Sur la moitié gauche de l'écran de menu apparait la configuration du jeu.

1. MENU PRINCIPAL

♦ **REGLAGE DES NIVEAUX (ALT-L) :** permet de changer le niveau de CHESS SIMULATOR. Vous avez le choix entre cinq modes.

♦ **DEBUTANT:** vous pouvez sélectionner dix niveaux différents.

♦ **TEMPS= EGALITE :** CHESS SIMULATOR réfléchit aussi longtemps que son adversaire.

♦ **TEMPS MOYEN :** le programme vous demande la durée (en minutes et secondes) que vous accordez à CHESS SIMULATOR pour jouer son coup.

♦ **MODE TOURNOI :** c'est le niveau le plus fort, dans lequel CHESS SIMULATOR fait une utilisation des plus effectives du temps à sa disposition, et qui est celui que nous utilisons quand CHESS SIMULATOR joue dans les tournois d'Echecs pour ordinateur. CHESS SIMULATOR fait une moyenne du temps des déplacements depuis le début de la partie et l'utilise pour réfléchir.

♦ **TEMPS INFINI :** CHESS SIMULATOR réfléchit indéfiniment mais vous pouvez interrompre sa réflexion en appuyant sur ESC.

♦ **CHANGEMENT DE COTE (ALT-M) :** utilisez cette option pour donner le trait à CHESS SIMULA TOR (Blanc) ou pour changer de côté à n'importe quel moment. Ceci force le programme à jouer le coup suivant.

♦ **REVENIR SUR DERNIER DEPLACEMENT (ALT-B):** revient en arrière, vous avez la possibilité de remonter ainsi au début du jeu.

- **CONSEIL (ALT-A) :** CHESS SIMULATOR vous suggérera un coup. Cela ne tient qu'à vous d'ignorer ou de jouer le coup conseillé. Cette fonction est inaccessible quand le programme consulte sa bibliothèque d'ouvertures ou lorsqu'il joue à faible niveau.

- **NOUVELLE PARTIE (ALT-N) :** commence une nouvelle partie.

- **QUITTER (F10) :** retour au DOS.

2. FONCTIONS SPECIALES

- **REJOUER (ALT-Y) :** vous retournez au début de la partie puis vous pouvez rejouer en utilisant les touches + ou - .

- **LISTE DES DEPLACEMENTS (ALT-G) :** accessible seulement depuis l'écran 2D. Vous pouvez utiliser cette option pour visualiser tous les coups de la partie grâce aux flèches haut et bas.

- **IMPRESSION (ALT-P) :** pour obtenir la liste des coups effectués, vérifiez que votre imprimante est connectée et prête pour l'impression (ON LINE).

- **COGITO (ALT-E) :** si l'option est active, CHESS SIMULATOR prévoit votre prochain coup et utilise votre temps pour préparer sa réponse.

- **BIBLIOTHEQUE (ALT-X) :** si cette option est active, CHESS SIMULATOR consulte sa bibliothèque d'ouvertures et par conséquent, joue presque instantanément.

- **APPRENTISSAGE :** si cette option est active, CHESS SIMULATOR rajoutera les coups qu'il considère intéressants à sa bibliothèque d'ouvertures. Ce procédé d'apprentissage se traduit par l'extension des références de la bibliothèque et se déroule lorsque le résultat de la partie est connue. Si vous validez cette option, utilisez une copie de sauvegarde de l'original.

- **CHANGER (ALT-U) :** cette option vous permet de modifier les positions des pièces pour étudier un problème particulier ou créer un jeu à handicap.
  Utilisez le curseur poue désigner les cases puis les touches + et - pour choisir ou éliminer une pièce. Pour vider l'échiquier, tapez C. Pour sortir de ce mode, appuyez sur ESC.

- **VOTRE GRADE (ALT-H) :** cette option unique vous donnera une estimation de votre niveau sur l'échelle internationale ELO. Le programme vous propose une série de vingt-quatre problèmes à résoudre de quatre façons différentes.
  En deux minutes environ. Si vous voulez simplement obtenir la solution, appuyez sur F4, pour abandonner le test et pour commencer une nouvelle partie sur F3.

- **REGLER HORLOGES (ALT-T) :** vous pouvez régler les deux horloges de tournoi (sur l'échiquier en 2D) avec les touches + et - par incrémentation de 10 secondes.

- **REGLER EGALITE :** Par défaut, CHESS SIMULATOR traite toutes les positions comme étant égales. Cette option unique permet d'utiliser une stratégie souvent appréciée en tournoi. Vous pouvez demander au programme d'éviter l'égalité, sélectionnez alors EG=DEFAITE. Le programme prévoit de multiples permutations de positions extrêmes.

3. JOUEURS

- **SUPERVISE (ALT-O) :** cette option permet de jouer à deux. CHESS SIMULATOR supervise la partie et ne permet que les coups légaux. SUPERVISE fonctionnera en bascule, c'est à dire que si vous sélectionnez cette option à nouveau vous jouerez contre l'ordinateur.

- **SELF PLAY (ALT-K) :** CHESS SIMULATOR joue contre lui-même. Vous pouvez sortir de ce mode en appuyant sur la touche ESC.

- **QUI ETES-VOUS? :** Vous pouvez inscrire le nom du joueur.

4. OPERATIONS DISQUE

- **SAUVEGARDE (F5) :** vous pouvez sauvegarder la partie en cours sur disquette pour la revoir ultérieurement. A noter que vous ne sauvez pas uniquement la position actuelle, mais l'historique complet, ce qui permet de revoir la partie entière.

- **CHARGEMENT (F6) :** tout jeu sauvegardé peut être chargé. Après le chargement, vous verrez apparaître la dernière position, ce qui autorise les options REJOUER et EN ARRIERE.

- **SAUVEGARDE REGLAGES (F7) :** vous sauvegardez les options sélectionnées par l'utilisateur dans les sous-menus ECRAN, SONS et JOUEURS. La configuration est affichée dans la moitié gauche de l'écran du menu principal.

- **CHARGEMENT REGLAGES (F8) :** vous chargez la configuration sauvegardée auparavant.

5. ECRAN ET SONS

- **REGLAGE PIECES (ALT-D) :** choisissez un échiquier en 2D ou 3D. Depuis le sous-menu vous pouvez sélectionner 2D/3D CGA, 2D/3D EGA et différents échiquiers en EGA.

- **GLISSEMENT DES PIECES (ALT-F) :** si cette option est active, les pièces vont glisser de leur case d'origine à leur destination. Sinon, le déplacement est instantané.

- **MONTRER DEPLACEMENT (ALT-W) :** cette option s'avère très utile, si vous ne voulez pas toujours prêter pleinement attention à la partie ! Si elle est active, le programme montre le dernier coup en le faisant clignoter sur le plateau. Appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer.

- **CURSEUR (ALT-C) :** le curseur vous indique à qui est le tour de jouer.

- **COORDONNEES (ALT-J) :** vous indique les coordonnées de l'échiquier en 2D.

- **INFORMATION (ALT-V) :** cette fonction active ou désactive l'affichage du cheminement de réflexion du programme.

- **INVERSER ECHIQUIER (ALT-I) :** les noirs jouent du bas vers le haut.

- **SONS (ALT-S) :** si cette option est active, CHESS SIMULATOR vous avertit par un signal quand il effectue un déplacement.

V - SOLUTIONS AUX POSITIONS DE TEST

N°	Tour à	Coup	Commentaires
1	N	d6d1+	Sacrifice Reine en vue d'un mat
2	B	d4d5	après Blanc a le contrôle total
3	N	f6f5	Avance Pion, Noir gagne du terrain
4	B	e5e6	si c5d4, e2b5+ gagne
5	B	c3d5 oua2a4	après échanges sur d5, Blanc fait une fourchette sur Roi et Tour
6	B	g5g6	Blanc sauve Pion et garde Tour sur 7e rangée
7	B	h5f6	si g7f6, e5f6 et f6f7 fait fourchette sur Tours
8	B	f4f5	donne au cavalier blanc accès à f4
9	B	f4f5	idée : f1d3 et c3e2 suivis par e2f4
10	N	c6e5	idée : e5g4 et avantage tactique
11	B	f2f4	avance Pion, Blanc gagne du terrain
12	N	d7f5	coup simple, défense contre 2 menaces des Blancs
13	B	b2b4	avance Pion, mobilise Pions B au centre
14	B	d1d2 ou d1e1	coup vicieux, prend le Fou Noir
15	B	g4g7+	prend un Pion
16	B	d2e4	idée : e4d6+, if d5e4 alors b3f7+ prend la Reine
17	N	h7h5	Pions Blancs à côté du Roi sont menacés
18	N	c5b3	après c2b3, d8b6+ , Fous ont un avantage
19	N	e8e4	après e1e4, idée : d6d5 avec avantage stratégique
20	B	g3g4	Blancs menacent le flanc du Roi Noir
21	B	f5h6	tactique - Blanc gagne l'échange
22	N	b7e4	après d3e4, c7c4 regagne la pièce
23	N	f7f6	avance Pion avant que Blanc joue f5 si c8f5 g2g4
24	B	f2f4	avance Pion, Blancs en meilleure position

CHESS SIMULATOR

ATARI ST & STE - AMIGA

I - LADEN DES PROGRAMMS

ATARI ST & STE

Spieldiskette einlegen.
Computer einschalten.
Das Titelbild erscheint automatisch, dann das Fenster mit der Frage nach dem Geheimcode.

AMIGA

Computer einschalten.
Spieldiskette einlegen.
Das Titelbild erscheint automatisch, dann das Fenster mit der Frage nach dem Geheimcode.

II - DER KOPIERSCHUTZ

Der beiliegende Zettel mit den Codes ist für das Spiel unbedingt erforderlich.
Das Programm fordert Sie auf, den Code im Schnitt der angegebenen Zeile mit der Kolonne einzugeben. Zum Beispiel: Line 2 Column B; tippen Sie D7F5.

III - DIE ZÜGE

Auf dem Schachbrett klicken Sie auf die Figur, die Sie bewegen möchten (sollten Sie Ihre Meinung ändern, können Sie die Figur wieder auf das Ausgangsfeld zurückstellen). Nehmen Sie die Figur, und stellen Sie sie auf das gewünschte Feld. Klicken Sie abermals, um die Figur abzustellen. Wenn der Zug erlaubt ist, erscheint der Mauspfeil wieder.

IV - DIE MENÜS

Zugang zum Menü: führen Sie den Pfeil an den oberen Bildschirmrand. Auf ATARI erscheint das Menü automatisch. Auf Amiga klicken Sie dabei mit dem rechten Mausknopf.
Auswahl der Optionen: bewegen Sie den schwarzen Balken auf Ihre Wahl, und klicken Sie.
Die gültigen Optionen sind angehakt.

1 - VIEW = ANSICHT

- **3D / 2D:** umschalten von der drei- zur zweidimensionalen Ansicht und umgekehrt.
- **PIECES = FIGUREN:** (im 3D-Modus) Es stehen fünf Sets von Spielsteinen zur Auswahl.
- **PALETTE:** die Farben des Schachbretts ändern.
- **PERSPECTIVE:** die Ausrichtung des Schachbretts einstellen.
- **COORDINATES:** Anzeige der Schachbrettkoordinaten.
- **WHITE UP = WEISS HINAUF:** die Weißen greifen nach oben an.
- **WHITE DOWN = WEISS HINUNTER:** die Weißen spielen nach unten.
- **WHITE LEFT = WEISS LINKS:** die Weißen spielen von links nach rechts.
- **WHITE RIGHT = WEISS RECHTS:** die Weißen spielen von rechts nach links.

2 - CONTROL = SPIELKONTROLLE

- **SWAP SIDES = SEITENWECHSEL:** Diese Option zwingt CHESS SIMULATOR, mit den Weißen zu spielen oder - während des Spiels - den nächsten Zug zu machen. Sie macht auch die Optionen SELF PLAY und SUPERVISOR rückgängig.
- **SELF PLAY:** CHESS SIMULATOR gegen sich selbst.
- **SUPERVISOR = SCHIEDSRICHTER:** CHESS SIMULATOR überwacht eine Partie zwischen zwei Spielern und erlaubt nur legale Züge.
- **MOVE NOW = WIRD'S BALD?:** zwingt CHESS SIMULATOR, seine Überlegung zu unterbrechen und sofort zu spielen.
- **FORWARDS = VORWÄRTS:** wenn Sie eine Partie geladen oder schon Züge zurückverfolgt haben, gehen Sie um einen Zug vorwärts.
- **REPLAY = AUFZEICHNUNG:** zurück zum Anfang der Partie.
- **AUTOMATIC = AUTOMATISCH:** wiederholt die Option VORWÄRTS und wird mit einem Druck auf ESC beendet.
- **TAKE BACK = ZURÜCKNEHMEN:** Einen Zug zurücknehmen.
- **NEW GAME = NEUE PARTIE:** Bevor Sie ein neues Spiel anfangen, vergessen Sie nicht die laufende Partie abzuspeichern.
- **LEARNING = LERNEN:** ist diese Option eingeschaltet, so nimmt CHESS SIMULATOR die Züge, die er für gut befindet, in seine Eröffnungsbibliothek auf. Sollten Sie die Verwendung dieser Option in Betracht ziehen, ist das Anlegen einer Sicherheitskopie des Originals angeraten.
- **THINKING = DENKEN:** wenn diese Option aktiv ist, versucht CHESS SIMULATOR Ihren nächsten Zug zu erraten und nutzt Ihre Überlegungszeit, um seinen eigenen Zug vorzubereiten.

- **SPEECH = STIMME:** CHESS SIMULATOR macht hörbare Kommentare.
- **PAUSE:** das Programm pausiert.

3 - SPECIAL

- **LOAD GAME = LADEN:** jede auf Diskette gesicherte Partie kann gespeichert werden.
- **SAVE GAME = ABSPEICHERN:** CHESS SIMULATOR erlaubt Ihnen, die laufende Partie auf Diskette abzuspeichern, um die Aufzeichnung später abspielen zu können. Auf ATARI ST: Im Abspeicherungsmenü klicken Sie oben links im Directoryfenster; dann tippen Sie den Dateinamen mit der Erweiterung .DAT ein.
- **HINT = TIP:** CHESS SIMULATOR schlägt Ihnen einen Zug vor. Diese Option ist nicht möglich bei schwachem Niveau oder eingeschalteter Eröffnungsbibliothek.
- **SHOW INFO / SHOW BOARD:** ANZEIGE INFO / BRETT: um wechselweise vom Schachbrett zur Informationsmaske der laufenden Partie umzuschalten.
  Die Informationen:
  - Turnieruhren
  - Liste der Züge
  - Dauer die der Überlegungszeit, die der Computer pro Zug einzuhalten soll.
  - Spielstand: Ein positiver Score bedeutet, daß der CHESS SIMULATOR zu gewinnen meint.
  - Die bislang beste gefundene Zugfolge.
  - Der Zug, den CHESS SIMULATOR zu machen gedenkt, und die Tiefe der Überlegung.
- **WHAT IF? = WAS WÄRE WENN... :** Achtung, diese Option erfordert einige Grundkenntnisse über die Schachprogramm-Algorithmen.
  Sie ermöglicht, nach einer Zugfolge im baumartig verzweigten Spielsystem zu suchen. Sie erfahren, ob der Suchalgorithmus eine für Sie interessante Zugfolge findet oder nicht, und den Grund seiner Entscheidung.
  Wenn Sie etwa meinen, das Programm hat ein Schachmatt verpaßt, nehmen Sie den letzten Zug zurück (mit der Option TAKE BACK), und verwenden Sie WHAT IF, um die betreffende Zugfolge einzugeben. Sie werden aufgefordert, die Zugfolge einzugeben und die Tiefe der Suche.
  Wenn CHESS SIMULATOR die eingegebene Zugfolge findet, zeigt er sie an. Klicken Sie auf CLOSE, um das Fenster zu schließen. Ein weiteres Fenster erscheint im Falle, daß dieselbe Strategie zwar gefunden wurde, aber mit weniger Zügen.
  Das Minuszeichen zwischen zwei Zügen zeigt die Tiefe an, in welcher die Entscheidung liegt. Normalerweise erscheinen die Fenster mit dem Minuszeichen zu Beginn der Zugfolge. Sollte eines dieser Fenster nicht erscheinen, liegt das daran, daß die betreffende Zugfolge näherer Betrachtung nicht wert ist.
  Wenn kein Fenster erscheint, ist Ihre Zugfolge nicht gefunden worden. Es ist möglich, daß sie nicht erlaubt, zu kompliziert ist oder zu schwach eingestuft wird.
  Um diese Option zu verlassen, rufen Sie die Dialogbox auf, und klicken Sie auf CANCEL.
- **YOUR GRADE = IHRE WERTUNG:** diese Option schätzt Ihre Einstufung auf der internationalen ELO-Skala. Das Programm bietet Ihnen eine Reihe 24 Schachproblemen, für die Sie je vier mögliche Züge innerhalb von rund zwei Minuten vorschlagen sollen.Um zum nächsten Problem überzugehen, klicken Sie auf GO TO NEXT (WEITER). Um eine neue Partie zu beginnen, klicken Sie auf TERMINATE (BEENDEN).

♦ **MY GRADE = MEINE WERTUNG:** CHESS SIMULATOR versucht die oben beschriebenen Probleme selbst zu lösen in einem Zeitraum, den Sie bestimmen. Auf diese Weise können Sie seine Leistung testen.

♦ **SET TIME = ZEITEINSTELLUNG:** damit bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad.

Als erstes können Sie zwischen einem schwachen (WEAK OPPONENT) und einen starken Gegner (STRONG OPPONENT) wählen.

♦ **WEAK OPPONENT:** 10 verschiedene Niveaus von sehr leicht bis mittel.

♦ **STRONG OPPONENT:** CHESS SIMULATOR errechnet seine Züge mit Hilfe eines extrem leistungsstarken Suchalgorithmus.
Sie entscheiden über die Durchschnittsdauer (in Minuten und Sekunden), die Sie dem Computer für die Überlegung gewähren.

Vier Spielmodi sind möglich:

- **Tournament = Turnier:** das ist das stärkste Niveau. CHESS SIMULATOR hält vom Anfang der Partie an eine Durschnittszeit pro Zug ein, d. h. er nimmt für jeden Zug mehr oder weniger Zeit in Anspruch.
- **Average = Mittel:** CHESS SIMULATOR hält die Zeit ein, die ihm gewährt wird.
- **Matching = Anpassung:** CHESS SIMULATOR paßt seine Überlegungszeit der Ihrigen an.
- **Infinite = Unendlich:** CHESS SIMULATOR denkt solange nach, bis Sie seine Überlegung mit MOVE NOW unterbrechen.

♦ **SET CLOCKS:** Turnieruhren einstellen.

♦ **SET DRAW = PATTEINSTELLUNG:** ohne spezifische Angaben betrachtet CHESS SIMULATOR alle Pattstellungen als gleichwertig.

♦ **ALTER = ÄNDERN:** mit Hilfe dieser Option können Sie die Stellungen der Figuren ändern, um etwa ein spezifisches Problem zu studieren oder mit Handicap zu spielen.
Jeder Stein ist aus dem Menü zu wählen; danach klicken Sie auf das gewünschte Feld, um ihn dort abzustellen.

Um zum Spiel zurückzukehren, klicken Sie auf EXIT in DESK.

♦ **PRINT MOVES = ZÜGE AUSDRUCKEN:** die Liste der Züge kann ausgedruckt werden.

♦ **WHO ARE YOU = WER SIND SIE?:** hier können Sie Ihren Namen eintragen.

♦ **QUIT CHESS = CHESS SIMULATOR** beendetn zurück zum Betriebssystem.

PC & Kompatible
Graphikkarten Hercules, CGA, EGA, VGA

I - LADEN

Computer unter DOS starten. TATOU eintippen und RETURN-Taste drücken.
Das Titelbild erscheint, gefolgt vom Fenster mit der Frage nach dem Geheimcode.

II - DER KOPIERSCHUTZ

Der beiliegende Zettel mit den Codes ist für das Spiel unbedingt erforderlich.
Das Programm fordert Sie auf, den Code im Schnitt der angegebenen Zeile mit der Kolonne einzugeben. Zum Beispiel: Line 2 Column B; tippen Sie D7F5.

III - DAS SPIEL

1 - Die Züge

Wenn die Meldung YOUR MOVE (Ihr Zug) am Bildschirm erscheint, geben Sie Ihren Zug in der algebraischen Standardform ein (z.B.: E2E4). Verwenden Sie die Tasten BACKSPACE oder ESCAPE um etwaige Fehler zu korrigieren.
Der Cursor in Gestalt einer Hand wird mit ALT-C aktiviert und mit Hilfe der Tastatur bewegt.

Spezielle Züge:

- Rochade: bewegen Sie nur den König. CHESS SIMULATOR bewegt den Turm für Sie.
- Erhebung: erreicht Ihr Bauer die gegnerische Grundlinie, wird er von CHESS SIMULATOR zu der von Ihnen gewählten Figur erhoben.
- En passant: führen Sie Ihren Bauern auf das Feld hinter dem Bauern, den Sie im "Vorbeigehen" schlagen.

2 - Funktionen

Änderung der Palette (F2) in CGA: dies ist die einzige Funktion, die nicht im Menü erscheint, damit das Resultat sofort sichtbar ist.

3 - Aufbau des Spielbildschirms

♦ **Zweidimensionales Schachbrett:** links am Bildschirm befindet sich das Informationsfenster mit folgenden Anzeigen:

- Die Turnieruhren = Dauer des Spiels.
- Die bisher gemachten Züge.

Wenn SHOW INFO aktiv ist, sehen Sie gleichfalls:

- Die beste Zugfolge, die vom Programm gefunden wurde.
- Der Spielstand.
- Der untere Teil des Fensters dient für Meldungen und Aufforderungen zur Eingabe.

- 3D-Schachbrett: rechts unten am Bildschirm steht eine zweistellige Zeichenkombination von =, + und -. So etwa bedeutet ++, daß die Weißen in Begriff sind zu gewinnen; +=, daß die Weißen leicht im Vorteil sind; =+, daß die Schwarzen leicht im Vorteil sind und so weiter und so fort.

IV - MENÜ

Jederzeit mit der Taste F1 aufrufbar.
Alle Funktionen können auch direkt mit den in Klammern angegebenen Tastenkombinationen aufgerufen werden.

Das Menü auf der rechten Seite ist das Haupmenü, die Untermenüs werden darauf überlagert; auf der linken Bildschirmseite können Sie die Spielkonfiguration ablesen.

1. HAUPTMENÜ

- **SET LEVEL = LEVEL BESTIMMEN (ALT-L):** ermöglicht die Spielstärke von CHESS SIMULATOR zu ändern. Sie haben die Auswahl zwischen 5 Modi.

- **BEGINNERS = ANFÄNGER:** wählen Sie einen von 10 verschiedenen Levels.

- **MATCHING TIME = ZEIT ANPASSEN:** CHESS SIMULATOR denkt so lange wie sein Gegner nach.

- **AVERAGE TIME = NORMALE DAUER:** geben Sie die Zeit (in Minuten und Sekunden) an, die Sie CHESS SIMULATOR gewähren, um einen Zug zu machen.

- **TOURNAMENT MODE = TURNIERMODUS:** das ist das stärkste Niveau; CHESS SIMULATOR nutzt die ihm zur Verfügung stehende Zeit optimal aus. Wir verwenden diesen Modus, wenn CHESS SIMULATOR in Computerschachturnieren spielt. Der Computer hält von Anfang der Partie eine gewisse Durchnittszeit zum Überlegen ein.

- **INFINITE TIME = ZEIT UNBEGRENZT:** CHESS SIMULATOR denkt unendlich lang nach; Sie können jedoch seine Überlegung mit ESC unterbrechen.

- **SWAP SIDES = SEITENWECHSEL (ALT-M):** verwenden Sie diesen Menüpunkt, um CHESS SIMULATOR den ersten Zug zu überlassen (Weiß) oder um irgendwann die Seiten zu wechseln.

- **TAKE BACK = ZURÜCKNEHMEN (ALT-B):** einen Zug zurücknehmen. Sie können so bis zum Anfang der Partie zurückgehen.

- **GET ADVICE = TIP (ALT-A):** CHESS SIMULATOR wird Ihnen einen Zug vorschlagen. Sie können den Ratschlag berücksichtigen oder außer Acht lassen. Diese Funktion ist bei eingeschalteter Eröffnungsbibliothek oder schwachem Niveau nicht möglich.

- **NEW GAME = NEUE PARTIE (ALT-N)**

- **QUIT = BEENDEN (F10):** zurück zu DOS.

2. SPEZIALFUNKTIONEN

- **REPLAY = AUFZEICHNUNG (ALT-Y):** Sie kehren zu Beginn der Partie zurück und können mit den Tasten + und - einen Zug nach vorn bzw. zurückgehen.

- **SHOW MOVE LIST = LISTE DER ZÜGE (ALT-G):** nur bei zweidimensionalem Schachbrett. Mit Hilfe der Pfeiltasten AUF und AB können Sie die Liste ablaufen lassen.

- **PRINT MOVES = ZÜGE DRUCKEN (ALT-P):** bevor Sie die Liste der Züge ausdrucken, vergewissern Sie sich, ob der Drucker angeschlossen und startbereit ist (ON LINE).

- **THINKING = DENKEN (ALT-E):** wenn diese Option aktiv ist, versucht CHESS SIMULATOR, Ihren nächsten Zug zu erraten und nutzt Ihre Überlegungszeit, um seinen Zug vorzubereiten.

- **OPENING BOOK = ERÖFFNUNGSBIBLIOTHEK (ALT-X):** wenn diese Option aktiv ist, schlägt CHESS SIMULATOR in seiner Eröffnungsbibliothek nach und spielt daher fast sofort.

- **LEARNING = LERNEN:** ist diese Option eingeschaltet, nimmt CHESS SIMULATOR die Züge, die er für gut befindet, in seine Eröffnungsbibliothek auf. Dieser Lernprozeß äußert sich durch eine Erweiterung der Bibliothek und findet statt, wenn der Ausgang der Partie feststeht. Wenn Sie diese Option wählen, sollten Sie eine Sicherheitskopie des Originals verwenden.

- **ALTER POSITION = STELLUNG ÄNDERN (ALT-U):** diese Option ermöglicht, die Aufstellung der Figuren zu ändern, um ein spezifisches Problem zu studieren oder mit Handicap zu spielen. Verwenden Sie den Cursor, um die Felder anzuzeigen, und die Tasten + und -, um einen Stein zu wählen oder zu entfernen. Um das Brett zu räumen, drück Sie auf C. Beenden Sie den Modus mit ESC.

- **YOUR GRADE = IHRE WERTUNG (ALT-H):** diese Option schätzt Ihre Einstufung auf der internationalen ELO-Skala. Das Programm bietet Ihnen eine Reihe 24 Schachproblemen, für die Sie je vier mögliche Züge innerhalb von rund zwei Minuten vorschlagen sollen.
  Wenn Sie nur die Lösung erfahren möchten, drücken Sie auf F4; und auf F3, um den Test aufzugeben und eine neue Partie anzugehen.

- **SET CLOCKS = UHREN EINSTELLLEN (ALT-T):** auf dem 2D-Schachbrett stellen Sie die zwei Turnieruhren mit Hilfe der Tasten + und - ein (Inkrement = 10 Sek.)

- **SET DRAW = PATTEINSTELLUNG:** ohne spezifische Angaben betrachtet CHESS SIMULATOR alle Pattstellungen als gleichwertig. Diese einzigartige Option ermöglicht, eine in Turnieren sehr geschätzte Strategie einzusetzen. Wenn Sie ein Patt mit allen Mitteln vermeiden möchten, wählen Sie DRAW = LOSE. Diverse Permutationen dieser Extrempositionen werden angeboten.

3. PLAYERS = SPIELER

- **SUPERVISOR = SCHIEDSRICHTER (ALT-O):** mit dieser Option können Sie zu zweit spielen. CHESS SIMULATOR überwacht das Spiel und läßt nur erlaubte Züge zu. SUPERVISOR funktioniert wie ein Ein/Aus-Schalter, d.h. wenn Sie diese Otpion erneut anwählen, spielen Sie wieder gegen den Computer.

- **SELF PLAY (ALT-K):** CHESS SIMULATOR spielt gegen sich selbst. Sie können diesen Modus mit ESC beenden.

- **EDIT PLAYER'S NAME = SPIELERNAMEN EDITIEREN:** hier können Sie Ihren Namen eingeben.

4. DISC FUNCTIONS = DISKETTEN-FUNKTIONEN

- **SAVE GAME = PARTIE ABSPEICHERN (F5):** Sie können die laufende Partie auf Diskette abspeichern, um sie später wieder aufzunehmen.
  Es wird dabei nicht nur die derzeitige Position abgespeichert, sondern auch die gesamte Abfolge, wodurch das Abspielen der Partie gewährt wird.

- **LOAD GAME = PARTIE LADEN (F6):** jede auf Diskette gesicherte Partie kann gespeichert werden.
  Nach dem Laden erscheint die letzte Aufstellung, und die Optionen REPLAY und TAKE BACK sind nun möglich.

- **SAVE SETUP = EINSTELLUNG SICHERN (F7):** Sie speichern die gewählten Optionen der Untermenüs DISPLAY, SOUND und PLAYERS ab. Die Konfiguration ist auf der linken Bildschirmseite des Hauptmenüs angezeigt.

- **LOAD SETUP = EINSTELLUNG LADEN (F8):** Sie lesen die abgespeicherte Konfiguration ein.

5. DISPLAY AND SOUNDS = BILD UND TON

- **DIMENSION (ALT-D):** wählen Sie ein zwei- oder dreidimensionales Schachbrett. Aus dem Untermenü können Sie zwischen 2D/3D CGA, 2D/3D EGA und verschiedenen EGA-Figurensets wählen.

- **SLIDING PIECES = GLEITENDE FIGUREN (ALT-F):** wenn diese Option aktiv ist, gleiten die Figuren von ihrem Ausgangsfeld auf die neue Stellung, anstatt zu "springen".

- **SHOW MOVE = ZUG ZEIGEN (ALT-W):** diese Option erweist sich als sehr nützlich, wenn Sie der Partie nicht vollste Aufmerksamkeit schenken! Bei aktiver Option zeigt das Programm den Zug durch blinkende Felder an. Drücken Sie eine beliebige Taste, um weiterzuspielen.

- **CURSOR (ALT-C):** der Cursor zeigt an, wer am Zug ist.

- **BORDER COODINATES = KOORDINATEN (ALT-J):** zeigt die Koordinaten des 2D-Bretts an.

- **SHOW INFO = INFORMATION (ALT-V):** diese Funktion schaltet die Anzeige des Denkprozesses des Programms ein bzw. aus.

- **INVERT BOARD = BRETT UMDREHEN (ALT-I):** die Schwarzen spielen von unten hinauf.

- **SOUND = TON (ALT-S):** bei aktiver Option begleitet ein Signalton den Zug des Programms.

V - LÖSUNG DES TESTS

Nr	Am Zug	Bester	Kommentar
1	S	d6d1+	Dame-Opfer führt zu Schachmatt
2	W	d4d5	nach c6d5, e4e5 hat Weiß totale Kontrolle
3	S	f6f5	Bauer rückt vor, Schwarz gewinnt Spielraum
4	W	e5e6	bei c5d4 gewinnt e2b5+
5	W	c3d5 od. a2a4	nach Tauschen auf d5 greift Weiß König und Turm an
6	W	g5g6	Weiß rettet Bauern und behält Turm in 7. Reihe
7	W	h5f6	bei g7f6, e5f6 und f6f7 beide Türme bedroht
8	W	f4f5	gibt weißem Springer Zugang zu f4
9	W	f4f5	Absicht: f1d3 und c3e2 gefolgt von e2f4
10	S	c6e5	Absicht: e5G4 und taktischer Vorteil
11	W	f2f4	Bauer rückt vor, Weiß gewinnt Spielraum
12	S	d7f5	einfacher Zug, Abwehr gegen doppelte Bedrohung
13	W	b2b4	Bauer rückt vor, Weiß kontrolliert Mitte
14	W	d1d2 od. d1e1	Festnagelung, gewinnt schwarzen Läufer
15	W	g4g7+	gewinnt Bauern
16	W	d2e4	Absicht: e4d6+, wenn d5e4, dann gewinnt b3f7+ die Dame
17	S	h7h5	weiße Bauern zur Seite des Königs unter Angriff
18	S	c5W3	nach c2b3, d8b6+ Läuferpaar im Vorteil
19	S	e8e4	nach e1e4 Absicht: d6d5 mit steigender Aktivität
20	W	g3g4	weiße Figuren bedrohen Seite des schw. Königs
21	W	f5h6	Taktik - Weiß gewinnt beim Tausch
22	S	b7e4	nach d3e4, gewinnt c7c4 Figur zurück
23	S	f7f6	Bauer rückt vor, bevor Weiß f5 spielt (wenn c8f5, g2g4!)
24	W	f2f4	Bauer rückt vor, Weiß steht besser

CHESS SIMULATOR

ATARI ST & STE - AMIGA

I - CARICAMENTO DEL PROGRAMMA

ATARI ST, STE

Inserire il dischetto di gioco nell'unità a dischetti.
Accendere il computer.
La pagina di presentazione appare automaticamente seguita dalla finestra dei codici di protezione.

AMIGA

Accendere il computer.
Inserire il dischetto di gioco nell'unità a dischetti.
La pagina di presentazione appare automaticamente seguita dalla finestra dei codici di protezione.

II - LA PROTEZIONE

Il foglio di protezione che troverete nella scatola è indispensabile per accedere al gioco.
Il programma vi chiede di digitare il codice che si trova all'intersezione della colonna con la riga. Ad esempio: Line 2 Column B = Riga 2 Colonna B, digitate il codice D7F5.

III - LE MOSSE

Una volta che siete sulla scacchiera, cliccate sul pezzo che volete muovere (se cambiate idea, rimettere il pezzo sulla sua casa d'origine). Potrete così prendere il pezzo e muoverlo alla casa di vostra scelta. Cliccate di nuovo per collocare il pezzo. Se la mossa è autorizzata, riappare la freccia del mouse.

IV- I MENU'

Accesso ai menù: portate la freccia del mouse sulla parte superiore dello schermo. Su ATARI il menù appare automaticamente. Su AMIGA cliccate sul pulsante destro del mouse.
Spostamento all'interno dei menù: posizionate la barra nera sull'opzione scelta e cliccate.
Quando l'opzione è stata convalidata, accanto ad essa appare una V.

1- VIEW / VISION = VISIONE

- **3D / 2D:** passa dalla visione in 3D a quella in 2D e viceversa.
- **PIECES = PEZZI:** accessibile in 3D, permette di scegliere fra cinque serie diverse di pezzi.
- **PALETTE = COLORI:** modifica i colori della scacchiera.
- **PERSPECTIVE = PROSPETTIVA:** permette di regolare l'inclinazione della scacchiera.
- **COORDONNEES / COORDINATES = COORDINATE:** visualizza le coordinate della scacchiera.
- **BLANCS HAUT / WHITE UP = BIANCHI SU:** i bianchi si spostano verso l'alto della scacchiera.
- **BLANCS BAS/ WHITE DOWN = BIANCHI GIU':** i bianchi si spostano verso il basso della scacchiera.
- **BLANCS GAUCHE / WHITE LEFT = BIANCHI SINISTRA:** i bianchi si spostano verso destra.
- **BLANCS DROITE / WHITE RIGHT = BIANCHI DESTRA:** i bianchi si spostano verso sinistra.

2- CONTROLE DU JEU / CONTROL MENU = CONTROLLO DEL GIOCO

- **CHANGEMENT DE COTE / SWAP SIDES = CAMBIO DI LATO:** con questa opzione si obbliga il CHESS SIMULATOR a cominciare la partita con i bianchi o, nel corso del gioco, a fare la mossa successiva. Serve inoltre per reimpostare il modo di gioco contro il computer dopo che sono state scelte le opzioni SELF PLAY o SUPERVISE/SUPERVISOR.
- **SELF PLAY = GIOCA DA SOLO:** il CHESS SIMULATOR gioca contro se stesso.
- **SUPERVISE / SUPERVISOR = ARBITRAGGIO:** il CHESS SIMULATOR arbitra una partita fra due giocatori e autorizza solo le mosse come da regolamento.
- **VAS-Y! / MOVE NOW = GIOCA!:** obbliga il CHESS SIMULATOR a smettere di riflettere e a giocare subito.
- **EN AVANT / FORWARDS = AVANTI:** se avete caricato una partita o siete già tornati indietro, questa opzione vi autorizza a fare una mossa.
- **REJOUER / REPLAY = RIGIOCA:** torna all'inizio della partita.
- **AUTOMATIQUE / AUTOMATIC = AUTOMATICO:** selezion a l'opzione AVANTI in modo continuativo e la sospende quando premete il tasto ESC.
- **EN ARRIERE / TAKE BACK = INDIETRO:** riprende una mossa indietro.
- **NOUVELLE PARTIE / NEW GAME = NUOVA PARTITA:** comincia un'altra partita. Non dimenticate di salvare la partita che state giocando prima di iniziarne una nuova.
- **APPRENTISSAGE / LEARNING = IMPARARE:** se questa opzione è attivata, il CHESS SIMULATOR farà proprie le mosse che considererà degne di entrare a far parte della sua biblioteca di aperture. Se pensate di utilizzare questa opzione, vi consigliamo di utilizzare una copia backup dell'originale.

- **COGITO / THINKING:** se questa opzione è attivata, il CHESS SIMULATOR anticipa la vostra prossima mossa e utilizza il tempo da voi utilizzato per riflettere per preparare la sua prossima mossa.

- **VOIX / SPEECH = VOCE:** se questa opzione è attivata, il CHESS SIMULATOR emette dei messaggi sonori.

- **PAUSE = PAUSA:** pausa del CHESS SIMULATOR.

3- SPECIAL = OPZIONI SPECIALI

- **CHARGEMENT / LOAD GAME = CARICAMENTO:** tutte le partite salvate su dischetto possono essere ricaricate.

- **SAUVEGARDE / SAVE GAME = SALVA:** il CHESS SIMULATOR vi permette di salvare su disco la partita in corso per poterla rivedere in seguito. Sull'ATARI ST: Nel menù di salvaguardia cliccate una volta in alto a sinistra nella finestra della directory, quindi digitate il nome del vostro archivio, indicando l'estensione .DAT

- **SUGGESTION / HINT = CONSIGLIO:** il CHESS SIMULATOR vi consiglia una mossa. Questa opzione non è disponibile quando il CHESS SIMULATOR ricorre alla biblioteca di aperture o quando gioca a un grado di difficoltà poco elevato.

- **INFO - ECHIQUIER / SHOW INFO - SHOW BOARD = INFO - SCACCHIERA:** per passare alternativamente dalla scacchiera allo schermo di informazioni della partita in corso.
  Appaiono le seguenti informazioni:
  - gli orologi del torneo
  - la lista delle mosse
  - il tempo in secondi che il CHESS SIMULATOR rispetta per compiere le sue mosse;
  - il punteggio del gioco. Un punteggio positivo indica che il CHESS SIMULATOR pensa di vincere;
  - la migliore serie di mosse fatte fino a quel momento.
  - la mossa che il CHESS SIMULATOR ha intenzione di fare e il livello di profondità della ricerca.

- **ET SI? / WHAT IF? = E SE?:** Attenzione, per utilizzare questa opzione è necessario che abbiate delle nozioni sugli algoritmi dei programmi del gioco a scacchi.
  Questa opzione permette di ricercare delle serie di mosse nel sistema di spostamento dei pezzi organizzato secondo una struttura ad albero. Potete così sapere se l'algoritmo di ricerca trova o meno una serie di mosse che potrebbe interessarvi e conoscere il perché della sua decisione. Per fare un esempio: ritenete che il CHESS SIMULATOR abbia lasciato passare una possibilità di fare scaccomatto. In questo caso ritornate sull'ultima mossa del CHESS SIMULATOR (con l'opzione EN ARRIERE / TAKE BACK) e poi utilizzate l'opzione ET SI? / WHAT IF? per digitare la riga di gioco che vi interessa.
  La finestra vi invita quindi a digitare la riga di gioco e il livello di profondità della ricerca.
  Se il CHESS SIMULATOR trova la riga di gioco da voi indicata, essa verrà visualizzata nella finestra. Se cliccate su FERMER / CLOSE, uscite dalla finestra. Apparirà una seconda finestra nel caso in cui il CHESS SIMULATOR abbia trovato che alla stessa riga di gioco corrisponde una serie con un minor numero di mosse.
  In altre parole, il CHESS SIMULATOR pur trovando la riga di gioco da voi indicata, ne preferisce un'altra.

Il segno Meno fra due mosse indica la profondità della decisione riguardante la riga di gioco. Di regola compaiono delle finestre contenenti le righe di gioco con accanto ad ognuna il segno meno. Se manca una di queste finestre, vuol dire che il CHESS SIMULATOR ritiene che la riga da voi selezionata non è sufficientemente interessante per essere esplorata.
Se non appare alcuna finestra, vuol dire che la riga di gioco da voi indicata non è stata trovata. Questo perché forse non è autorizzata, o è troppo difficile da trovare o ancora perché il CHESS SIMULATOR pensa che sia troppo facile.
Per abbandonare questa opzione, chiamate la finestra di dialogo e cliccate su ANNULER / CANCEL.

♦ **VOTRE GRADE / YOUR GRADE = IL VOSTRO LIVELLO:** questa opzione vi permette di valutare il vostro livello sulla scala internazionale ELO. Il CHESS SIMULATOR vi propone una serie di ventiquattro posizioni degli scacchi e, per ogni posizione, avete due minuti circa per proporre quattro mosse possibili.

Per abbandonare la posizione corrente: cliccate sull'opzione SUIVANT / GO TO NEXT = PROBLEMA SEGUENTE.
Per iniziare una nuova partita: cliccate sull'opzione TERMINER / TERMINATE.

♦ **MON GRADE / MY GRADE = IL MIO LIVELLO:** il CHESS SIMULATOR cerca di risolvere da solo i casi qui sopra illustrati nel tempo che gli è stato fissato. Potrete quindi verificare il livello delle sue prestazioni.

♦ **REGLAGE TEMPS / SET TIME = IMPOSTAZIONE TEMPO:** questa opzione permette di scegliere il livello di gioco.

Dovete prima scegliere fra ADVERSAIRE FAIBLE / WEAK OPPONENT e ADVERSAIRE FORT / STRONG OPPONENT.

♦ **ADVERSAIRE FAIBLE / WEAK OPPONENT = AVVERSARIO DEBOLE:** 10 livelli diversi da molto facile a medio.

♦ **ADVERSAIRE FORT / STRONG OPPONENT = AVVERSARIO FORTE:** il CHESS SIMULATOR compie le sue mosse grazie al suo algoritmo di ricerca estremamente potente.
Siete voi a stabilire il tempo medio di riflessione (in minuti primi e secondi) a disposizione del computer.
Sono possibili quattro modi di gioco:
- Tournoi / Tournament = Torneo: è il livello più forte al quale il CHESS SIMULATOR calcola una media del tempo utilizzato per ogni mossa dall'inizio della partita; impiegherà così più o meno tempo per ogni mossa.
- Moyen / Average = Medio: il CHESS SIMULATOR rispetta il tempo che gli è stato impartito.
- Egalité / Matching = Parità: il CHESS SIMULATOR adatta le sue pause di riflessione alle vostre.
- Infini / Infinite = Infinito: il CHESS SIMULATOR non ha limiti di tempo per pensare. Potete comunque interromperne la riflessione con l'opzione GIOCA!

♦ **REGLAGE HORLOGE / SET CLOCKS = TIMING:** permette di regolare gli orologi del torneo.

♦ **REGLAGE EGALITE / SET DRAW = IMPOSTAZIONE PARITA':** per default, il CHESS SIMULATOR considera che tutte le posizioni di parità hanno lo stesso valore.

- **CHANGER / ALTER = CAMBIA:** quest'opzione vi permette di modificare le posizioni dei pezzi per studiare un determinato problema o per creare un gioco con handicap.
  Ogni pezzo viene selezionato a partire dal menù che poi collocherete cliccando sulla casa voluta.
  Per ritornare nel gioco, convalidate SORTIE / EXIT in DESK.

- **IMPRIMER LES DEPLACEMENTS / PRINT MOVES = STAMPA DELLE MOSSE:** è possibile stampare la lista delle mosse effettuate.

- **VOTRE NOM / WHO ARE YOU = IL VOSTRO NOME:** potete scrivere il vostro nome.

- **QUITTER ECHECS / QUIT CHESS = ESCI SCACCHI.**

PC & compatibili
Schede grafiche Hercules, CGA, EGA, VGA

I - CARICAMENTO

Accendere il computer. Caricare il DOS.
Digitare Tatou e premere il tasto RETURN.
Compare la pagina di presentazione seguita dalla finestra dei codici di protezione.

II - LA PROTEZIONE

Il foglio di protezione che troverete nella scatola è indispensabile per accedere al gioco. Il CHESS SIMULATOR vi chiede di digitare il codice che si trova all'intersezione della colonna con la riga. Ad esempio: Line 2 Column = Riga 2 Colonna B, digitate il codice D7F5.

III- IL GIOCO

1- Le mosse

Quando sullo schermo appare il messaggio VOTRE DEPLACEMENT / YOUR MOVE = VOSTRA MOSSA, impostate la mossa secondo la classica notazione algebrica (es.: E2E4). Utilizzate i tasti BACKSPACE o ESC per correggere eventuali errori.
Potete dirigere un cursore a forma di mano (ALT-C) a partire dalla tastiera.
Mosse particolari:

- Arroccamento: spostate solo il Re. Il CHESS SIMULATOR sposterà la Torre al posto vostro.
- Andare a dama: spostate il vostro Pedone sulla riga di fondo e il CHESS SIMULATOR si incaricherà della sostituzione.
- En passant: spostate il vostro Pedone sulla casa di destinazione.

2 - Funzioni

Modifica dei colori (F2) in CGA: è l'unica funzione che non compare nel menù ma di cui si può constatare l'effetto immediatamente.

3- Lo schermo di gioco

- **Scacchiera in 2D:** a sinistra dello schermo in 2D si trova la finestra di informazioni contenente i seguenti elementi:
  - Gli orologi del torneo che riportano la durata complessiva durante il gioco.
  - Le mosse fatte fino a quel momento durante il gioco.

  Se l'opzione MONTRER INFO / SHOW INFO è attivata, vedrete anche:
  - La miglior riga di gioco trovata dal CHESS SIMULATOR.
  - Il punteggio di ogni giocatore.
  - La parte inferiore della finestra di informazioni può contenere eventuali messaggi o invitarvi ad impostare dei dati.

- **Scacchiera in 3D:** sullo schermo, in basso a destra sono riportati 2 dei 3 seguenti caratteri: =, + e -. Ad esempio, ++ significa che i bianchi stanno vincendo, += i bianchi stanno giocando un po' meglio, =+ i neri stanno giocando un po' meglio, e così via.

IV - MENU'

Accessibile in ogni momento con il tasto F1.
Tutte le funzioni sono anch'esse accessibili direttamente attraverso le combinazioni di tasti riportate fra parentesi.
Il menù di destra è il menù principale e in sovraimpressione appaiono i sub-menù. Nella metà sinistra dello schermo del menù appare la configurazione del gioco.

1. MENU' PRINCIPALE

- **REGLAGE DES NIVEAUX / SET LEVEL = IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI (ALT-L):** permette di cambiare il livello del CHESS SIMULATOR. Potete scegliere fra cinque modi.

- **DEBUTANT / BEGINNER = PRINCIPIANTE:** potete scegliere fra dieci livelli diversi.

- **TEMPS=EGALITE / MATCHING TIME = TEMPO=PARITA':** il CHESS SIMULATOR riflette tanto quanto il suo åvversario.

- **TEMPS MOYEN / AVERAGE TIME = TEMPO MEDIO:** il CHESS SIMULATOR vi chiede quanto tempo (in minuti primi e secondi) concedete al CHESS SIMULATOR per decidere la sua mossa.

- **MODE TOURNOI / TOURNAMENT MODE = MODO TORNEO:** è il livello più elevato al quale il CHESS SIMULATOR utilizza al meglio il tempo a sua disposizione. Questo è il modo utilizzato quando il CHESS SIMULATOR gioca nei tornei di scacchi per computer. Esso calcola una media del tempo delle mosse dall'inizio della partita e l'utilizza per riflettere.

- **TEMPS INFINI / INFINITE TIME = TEMPO INFINITO:** il CHESS SIMULATOR non ha limiti di tempo per pensare. Potete comunque interromperne la riflessione premendo ESC.

- **CHANGEMENT DE COTE / SWAP SIDES = CAMBIO DI LATO (ALT-M):** utilizzate questa opzione per dare il tratto al CHESS SIMULATOR (Bianchi) o per cambiare lato a qualsiasi momento. Il CHESS SIMULATOR è così obbligato a compiere la mossa successiva.

- **REVENIR SUR DERNIER DEPLACEMENT / TAKE BACK = TORNA ALL'ULTIMA MOSSA (ALT-B):** torna indietro dandovi la possibilità di andare all'inizio del gioco.

- **CONSEIL / GET ADVICE = CONSIGLIO (ALT-A):** il CHESS SIMULATOR vi suggerisce una mossa. Dipenderà da voi tener conto o meno di tale suggerimento. Questa funzione è inaccessibile quando il CHESS SIMULATOR ricorre alla sua biblioteca di aperture o gioca ad un livello piuttosto basso.

- **NOUVELLE PARTIE / NEW GAME = NUOVA PARTITA (ALT-N):** comincia un'altra partita.

- **QUITTER / QUIT = ESCI (F10):** ritorno al DOS.

2. FONCTIONS SPECIALES / SPECIAL FUNCTIONS = FUNZIONI PARTICOLARI

- **REJOUER / REPLAY = RIGIOCA (ALT-Y):** ritornate all'inizio della partita e potete giocare di nuovo utilizzando i tasti + o -.

- **LISTE DES DEPLACEMENTS / SHOW MOVE LIST = LISTA DELLE MOSSE (ALT-G):** accessibile solo dallo schermo 2D. Potete utilizzare questa opzione per visualizzare tutte le mosse della partita attraverso le frecce SU e GIU'.

- **IMPRESSION / PRINT MOVES = STAMPA (ALT-P):** per stampare la lista delle mosse effettuate, controllate che la vostra stampante sia collegata e pronta per la stampa (ON LINE).

- **COGITO / THINKING (ALT-E):** se questa opzione è attivata, il CHESS SIMULATOR anticipa la vostra prossima mossa e utilizza il tempo da voi impiegato per riflettere per preparare la sua prossima mossa.

- **BIBLIOTHEQUE / OPENING BOOK = BIBLIOTECA (ALT-X):** se questa opzione è attivata, il CHESS SIMULATOR consulta la sua biblioteca di aperture e quindi gioca quasi immediatamente.

- **APPRENTISSAGE / LEARNING = IMPARARE:** se questa opzione è attivata, il CHESS SIMULATOR farà proprie le mosse che considererà degne di entrare a far parte della sua biblioteca di aperture. Questo procedimento di apprendimento si traduce nell'aumento dei riferimenti della biblioteca ed opera quando il risultato della partita è noto. Se pensate di utilizzare questa opzione, vi consigliamo di utilizzare una copia backup dell'originale.

- **CHANGER / ALTER POSITION = CAMBIA (ALT-U):** quest'opzione vi permette di modificare le posizioni dei pezzi per studiare un determinato problema o per creare un gioco con handicap.
  Utilizzate il cursore per indicare le case, e poi i tasti + e - per scegliere o eliminare un pezzo.
  Per liberare la scacchiera, digitate C.
  Per uscire da questo modo, premete il tasto ESC.

- **VOTRE GRADE / YOUR GRADE = IL VOSTRO LIVELLO (ALT-H):** questa opzione vi permette di valutare il vostro livello sulla scala internazionale ELO. Il CHESS SIMULATOR vi propone una serie di ventiquattro problemi da risolvere in quattro modi diversi in due minuti circa.
  Se volete abbandonare il test ma sapere comunque la soluzione, premete il tasto F4; per cominciare una nuova partita premete F3.

- **REGLER HORLOGES / SET CLOCKS = TIMING (ALT-T):** permette di regolare gli orologi del torneo (sulla scacchiera in 2D) con i tasti + e - con un aumento di 10 secondi.

- **REGLER EGALITE / SET DRAW = IMPOSTAZIONE PARITA'**: per default, il CHESS SIMULATOR attribuisce a tutte le posizioni di parità lo stesso valore. Questa opzione unica nel suo genere vi permette di utilizzare una strategia che è spesso molto ben apprezzata in torneo.

  Per chiedere al CHESS SIMULATOR di evitare la parità, selezionate EG=DEFAITE / DRAW = LOSE. Il CHESS SIMULATOR prevede una serie di permute di posizioni estreme.

3. JOUEURS / PLAYERS / GIOCATORI

- **SUPERVISE / SUPERVISOR = ARBITRAGGIO (ALT-O):** questa opzione permette di giocare in due. Il CHESS SIMULATOR arbitra la partita e autorizza solo le mosse legali. Questa opzione funziona ad interruttore, cioè se la selezionate di nuovo giocherete contro il computer.

- **SELF PLAY = GIOCA DA SOLO (ALT-K):** il CHESS SIMULATOR gioca contro se stesso. Potete uscire da questo modo premendo il tasto ESC.

- **QUI ETES-VOUS? / EDIT THE PLAYER'S NAME = CHI SIETE?:** potete digitare il nome del giocatore.

4. OPERATIONS DISQUE / DISC FUNCTIONS = OPERAZIONI SU DISCO

- **SAUVEGARDE / SAVE GAME = SALVATAGGIO (F5):** potete salvare su dischetto la partita in corso per poterla rivedere in un secondo tempo. Da notare che salvate non solo le posizioni del momento, ma anche l'intero svolgersi della partita permettendovi quindi di rivederla interamente.

- **CHARGEMENT / LOAD GAME = CARICAMENTO (F6):** ogni gioco salvato su disco può essere caricato. Dopo averlo caricato, vedrete apparire l'ultima posizione che autorizza quindi le opzioni RIGIOCA e INDIETRO.

- **SAUVEGARDE REGLAGES / SAVE SETUP = SALVATAGGIO IMPOSTAZIONI (F7):** salvate le opzioni selezionate dall'utente nei sub-menù SCHERMO, SUONI e GIOCATORI. La configurazione appare nella metà sinistra dello schermo del menù principale.

- **CHARGEMENT REGLAGES / LOAD SETUP = CARICAMENTO IMPOSTAZIONI (F8):** caricate la configurazione salvata precedentemente.

5. SCHERMO E SUONI

- **REGLAGES PIECES / DIMENSION = IMPOSTAZIONE PEZZI (ALT-P):** scegliete una scacchiera in 2D o 3D.
  A partire dai sub-menù potete selezionare 2D/3D CGA, 2D/3D EGA e varie scacchiere in EGA.

- **GLISSEMENT DES PIECES / SLIDING PIECES = SCIVOLAMENTO DEI PEZZI (ALT-E):** se questa opzione è attiva, i pezzi scivoleranno dalla casa d'origine a quella di destinazione; in caso contrario lo spostamento è instantaneo.

- **MONTRER DEPLACEMENT / SHOW MOVE = MOSTRA MOSSA (ALT-W):** questa opzione è molto utile quando non volete seguire passo a passo la partita!
  Se attivata, il CHESS SIMULATOR visualizza l'ultima mossa facendola lampeggiare. Premete un tasto qualsiasi per continuare.

- **CURSEUR / CURSOR = CURSORE (ALT-C):** il cursore vi indica a chi tocca giocare.

- **COORDONNEES / BORDER COORDINATES = COORDINATE (ALT-J):** indica le coordinate della scacchiera in 2D.

- **INFORMATION / SHOW INFO = INFORMAZIONI (ALT-V):** questa funzione attiva o disattiva la visualizzazione del percorso di riflessione del CHESS SIMULATOR.

- **INVERSER ECHIQUIER / INVERT BOARD = ROVESCIARE SCACCHIERA (ALT-I):** i neri giocano dal basso verso l'alto.

- **SONS / SOUND = SUONI (ALT-S):** se questa opzione è attivata, il CHESS SIMULATOR fa precedere ogni sua mossa da un segnale acustico.

V - SOLUZIONI ALLE POSIZIONI DEL TEST

N°	Turno	Mossa	Commento
1	N	d6d1	sacrificio Donna conduce a scacco
2	B	d4d5	dopo c6d5, e4e5 il Bianco ha il controllo totale
3	N	f6f5	avanzamento Pedone, il Nero guadagna terreno
4	B	e5e6	se c5d4, e2b5+ vince
5	B	c3d5 o a2a4	dopo cambi su d5, il Bianco inforca re e Torre
6	B	g5g6	il Bianco salva il Pedone e mantiene la Torre su 7e
7	B	h5f6	se g7f6, e5f6 e f6f7 inforcando le Torri
8	B	f4f5	dà al Cavallo bianco l'accesso a f4
9	B	f4f5	idea: f1d3 e c3c2 seguiti da e2f4
10	N	c6e5	idea: e5g4 e tattiche vincenti
11	B	f2f4	avanzamento Pedone, il Bianco ottiene del posto
12	N	d7f5	mossa semplice, difesa contro le due minacce di B
13	B	b2b4	avanzamento Pedone, mobilita Pedoni di B al centro
14	B	d1d2 o d1e1	inchiodatura cattiva, prende l'Alfiere nero
15	B	g4g7+	prende un Pedone
16	B	d2e4	idea: e4d6+, se d5e4 allora b3f7+ prende la Donna
17	N	h7h5	Pedoni bianchi che proteggono il Re minacciati
18	N	c5W3	dopo c2b3, d8b6+ con vantaggio della coppia di Alfieri
19	N	e8e4	dopo e1e4, idea: d6d5 con aumento possibilità di sviluppo
20	B	g3g4	pezzi Bianchi penetrano il fianco del Re Nero
21	B	f5h6	tattica - Bianco vince il cambio
22	N	b7e4	dopo d3e4, c7c4 rivince il pezzo
23	N	f7f6	avanzamento Pedone prima che B giochi f5 se c8f5 g2g4!
24	B	f2f4	avanzamento Pedone, B in posizione migliore